

میکل آنژ صنعت کامپیوتر

هنگام مصاحبه با برنامه‌نویسان بیشتر از هر چیز به برنامه‌هایی که در اوقات فراغت نوشته‌اند، توجه می‌کنیم. شما نمی‌توانید هیچ کاری را عالی انجام دهید، مگر این که عاشق آن باشید و اگر عاشق هک باشید، حتماً چند پروژه شخصی برای خودتان تعریف کرده‌اید.

«پاول گراهام، هکرها و نقاشان»

«احمد شریف پور»

تغییر یافته و به زبانی جدید تبدیل می‌شود. در سال ۱۹۹۵ گراهام به همراه رابرت موریس سرویسی به نام Viaweb را پایه‌گذاری کردند. این سرویس که به کاربران اجازه می‌داد، فروشگاه‌های شخصی خود را روی وب ایجاد کنند، به عقیده بسیاری نخستین برنامه تحت وب دنیا بوده است. در سال ۱۹۹۸ گراهام Viaweb را در برابر ۴۶۵ هزار سهم (با ارزش تقریبی ۴۹/۶ میلیون دلار) به یاهو واگذار کرد و این سرویس به آن چیزی تبدیل شد که امروزه با نام Yahoo Store شناخته می‌شود. در سال ۲۰۰۵ سخنرانی گراهام با نام «چگونه یک استارت‌آپ راه‌بیاندازیم؟» در انجمن کامپیوتر هاروارد سروصدای زیادی به پا کرد و پس از آن گراهام، ترورر بلکول، جسیکا لیوینگ استون و رابرت موریس، Y Combinator را پایه‌گذاری کردند. این شرکت تأمین سرمایه اولیه مورد نیاز را برای راه‌اندازی استارت‌آپ‌ها بر عهده دارد و در این میان بیشتر بر استارت‌آپ‌هایی تمرکز می‌کند که فناوری محور باشند و توسط جوانان پایه‌گذاری شده باشند. این شرکت هر سال در دو برنامه سه‌ماهه تأمین هزینه تعدادی از استارت‌آپ‌های برگزیده را به عهده می‌گیرد و در قبال این هزینه که نسبت به سایر شرکت‌های سرمایه‌گذاری چندان هم زیاد نیست (چهارده هزار دلار برای استارت‌آپ‌هایی که یک پایه‌گذار دارند، هفده هزار دلار برای دو پایه‌گذار و ۲۰ هزار دلار برای سه پایه‌گذار یا بیشتر) به طور میانگین حدود شش درصد ارزش استارت‌آپ را به تملک درمی‌آورد. به اعتقاد گراهام، نرم‌افزارهای اپن سورس و قانون مور، در کنار یکدیگر باعث شده که هزینه راه‌اندازی یک کسب‌وکار فناوری محور نسبت به گذشته بسیار کاهش یابد. به گفته وی ارزش شرکت‌هایی که تاکنون توسط Y Combinator پشتیبانی شده‌اند، به ۲۲/۴ میلیون دلار می‌رسد.

او در سال ۲۰۰۱ و در مقاله‌ای با نام «برنامه‌ای برای اسپم» (که بخشی از کتاب هکرها و نقاشان است) به معرفی روشی برای فیلتر کردن اسپم‌ها با استفاده از طبقه‌بندی‌کننده بایزی (Naive Bayes classifier) پرداخت که اکنون به عنوان یکی از روش‌های فیلتر کردن اسپم‌ها در نرم‌افزارهای تمام سرویس‌دهندگان خدمات اینترنتی مورد استفاده قرار می‌گیرد. پاول گراهام، دیالکت جدیدی از زبان Lisp را با نام ARC نیز معرفی کرده است که نخستین نسخه آن در سال ۲۰۰۸ منتشر شد. البته، این زبان به رغم خصوصیات جالبی که دارد، چندان با استقبال عمومی مواجه نشده است. او در همین سال با همکاری جسیکا لیوینگ استون از دواج کرد. بی‌زیس و یک در شماره ویژه سال ۲۰۰۸ خود، گراهام را به عنوان یکی از ۲۵ فرد تأثیرگذار وب معرفی کرد.

پاول گراهام در دنیای وب و کامپیوتر به دو چیز مشهور است، نخست نثر قوی و نوشته‌های تأثیرگذارش و دوم به پشتیبانی و هدایت کارآفرینان و کسانی که در پی راه‌اندازی یک استارت‌آپ خلاق هستند. او متولد سال ۱۹۶۴ است، ابتدا در رشته فلسفه و در دانشگاه کورنل تحصیل کرده و پس از آن به هاروارد رفت و تا مقطع دکترا در رشته علوم کامپیوتر ادامه تحصیل داد. پس از آن و در اقدامی که به زعم بسیاری عجیب بود، به تحصیل نقاشی در مدرسه طراحی رود آیلند (Rhode Island School of Design) مشغول شد و حتی برای کسب تجربه بیشتر در کلاس‌های آکادمی بلی آرتی (Accademia di Belle Arti) در فلورانس نیز شرکت کرد. البته او در این مورد کاملاً متفاوت می‌اندیشد و همان‌گونه که در توضیحات کتاب «هکرها و نقاشان» خواهید دید، او بین نقاشی و هک، نقاط مشترک فراوانی می‌بیند.

همان‌گونه که پیش‌تر نیز گفتیم، عمده شهرت گراهام به واسطه مقاله‌های تأثیرگذار و جذابی است که می‌نویسد. مقاله‌های او به صورت منظم روی سایت شخصی‌اش (به آدرس www.paulgraham.com) منتشر می‌شود. به غیر از کتاب «هکرها و نقاشان» که آن را در این شماره معرفی کرده‌ایم، گراهام کتاب دیگری با نام ANSI Common Lisp نیز دارد که به آموزش زبان Lisp اختصاص یافته است. دیگر کتاب مشهور گراهام On Lisp است که برخلاف نامش و برعکس کتاب قبلی مختص آموزش Lisp نیست، بلکه در آن دیدی تازه به زبان Lisp نشان داده می‌شود و Lisp به عنوان زبانی معرفی شده که براساس نیازهای برنامه‌نویس



ایده‌هایی بزرگ از دوران کامپیوترها

«این کتاب گشت‌وگذاری در ذهن یک فرد باهوش است. بخشی که به پرسش اساسی دوران ما (چرا خوره‌های کامپیوتر محبوب نیستند؟) پاسخ می‌دهد، به تنهایی ارزشی معادل قیمت کتاب دارد.»
«کریس اندرسون، سردبیر وایرد»



عنوان: هکرها و نقاشان، ایده‌هایی بزرگ از دوران کامپیوترها
نویسنده: پاول گراهام
تاریخ انتشار: می ۲۰۰۴
ناشر: O'Reilly
تعداد صفحات: ۲۷۱ صفحه

که تحصیلات آکادمیک و تجربه‌های فراوانی در حوزه نقاشی هم دارد، هکرها به کامپیوتر به دید ابزاری نگاه می‌کنند که فرصت نمایش احساسات درونی، خلق آثار هنری و آشکارکردن توانایی‌های خارق‌العاده‌شان را فراهم می‌کند. آن‌ها نسبت به کامپیوترها همان حس نقاشان نسبت به بوم و رنگ یا حس معماران نسبت به بتن را احساس می‌کنند. در فصل بعدی با نام «آنچه نمی‌توانید بگویید»، گراهام به این نکته اشاره می‌کند که هکرها همان گونه که در پوشش و ظاهر با دیگران متفاوت هستند، ممکن است در باورها و عقاید نیز با رسوم اجتماعی تضاد داشته باشند و از این بابت در بیان دیدگاه‌هایشان با مشکل روبه‌رو شوند. پس از آن به بررسی این موضوع می‌پردازد که

آیا این تفکرات و باورها درست و قابل دفاع هستند یا آن‌ها هم ممکن است مانند پوشش و لباس تابع مد و مدگرایی باشند.

در دوازده فصل (مقاله) بعدی گراهام به مسائلی از قبیل زبان برنامه‌نویسی ساده آینده، روش‌های کسب درآمد در دنیای کامپیوترها، زبان برنامه‌نویسی رؤیایی، مقابله با اسپم و مواردی از این قبیل می‌پردازد.

به رغم گستردگی و تنوع مطالب و به رغم ساده و شیوا بودن نثر کتاب، شاید مخاطب عادی نتواند با آن ارتباط برقرار کند. اما کسانی که اندکی با ابزارهای این عصر جدید سروکار داشته باشند یا کسانی که تجربه و علاقه‌ای در حوزه برنامه‌نویسی دارند، به سادگی از خواندن این کتاب لذت خواهند برد، هرچند ممکن است در برخی موارد با نویسنده هم عقیده نباشند.

به هر حال، اگر می‌خواهید بدانید که هکرها مشغول چه کارهایی هستند، این کتاب به شما خواهد گفت و اگر خود شما یک هکر هستید، این کتاب را آینه تمام‌نمای شخصیت خود خواهید یافت.

ما در عصر کامپیوتر زندگی می‌کنیم. دنیایی که بیش از پیش توسط برنامه‌نویسان شکل داده می‌شود. آن‌ها که هستند؟ چه چیز به آن‌ها انگیزه می‌دهد و تأثیر آن‌ها بر سایرین چیست؟ این تأثیر روز به روز آشکارتر می‌شود. همه چیز در اطراف ما در حال کامپیوتری شدن است. ماشین تحریر شما با یک کامپیوتر جایگزین شده است. تلفن شما به یک کامپیوتر تبدیل شده و دوربین‌تان هم در حال تبدیل شدن به یک کامپیوتر است. به زودی تلویزیون و دستگاه ویدیوی شما هم جزئی از یک شبکه کامپیوتری خواهد بود. قدرت پردازشی که اتومبیل شما در اختیار دارد، از مین فریم‌های دهه ۷۰ که یک اتاق کامل را اشغال می‌کردند، بیشتر است. اینترنت جایگزین نامه‌ها، دانش‌نامه‌ها و حتی فروشگاه‌های محله‌تان شده است. دیگر چه تحولی در راه است؟

کتاب «هکرها و نقاشان» دنیای هکرها را می‌کاود و انگیزه‌های ساکنین این دنیا را مورد بررسی قرار می‌دهد. پاول گراهام با نثری شیوا و تفکربرانگیز که با مثال‌های تاریخی متعددی همراه شده است، خواننده را به گردش در آنچه خود «غرب وحشی در حوزه عقلانیت» (an Intellectual Wild West) می‌نامد، دعوت می‌کند.

چرا کودکانی که حتی نمی‌توانند دوران دبیرستان را به راحتی تمام کنند، به برخی از قدرتمندترین افراد جهان تبدیل می‌شوند؟ چه چیز باعث موفقیت یک استارت‌آپ می‌شود؟ آیا میان کسانی که فناوری را درک می‌کنند و کسانی که آن را نمی‌فهمند، شکافی دیجیتال به وجود خواهد آمد؟ با اسپم‌ها چه باید کرد؟ این‌ها مجموعه سؤال‌هایی است که در این کتاب به آن‌ها پاسخ داده خواهد شد.

کتاب «هکرها و نقاشان» در واقع گردآوری مجموعه مقاله‌هایی است که پاول گراهام در زمینه‌های مختلف مرتبط با هک و دنیای کامپیوترها به رشته تحریر در آورده است. کتاب با مقاله‌ای به نام «چرا خوره‌های کامپیوتر محبوب نیستند؟» شروع شده است. در این فصل گراهام به بررسی رفتار انزو و اگرایانه و به نوعی عجیب و غریب هکرها در دنیای واقعی می‌پردازد و نشان می‌دهد که این افراد چگونه می‌توانند با استفاده از مهارت‌های خاص خود به افرادی تأثیرگذار و توانمند در عصر کامپیوترها تبدیل شوند. در فصل دوم یعنی «هکرها و نقاشان» (که نام کتاب هم از روی همین بخش انتخاب شده است)، گراهام به بیان این نکته می‌پردازد که برخلاف تصور رایج، برنامه‌نویسی کاری خشک و بی‌روح نیست و بر این نکته تأکید می‌کند که برنامه‌نویسان (به‌ویژه هکرهایی که به برنامه‌نویسی به دید یک هنر نگاه می‌کنند) شباهت‌ها و نقاط مشترک فراوانی با نقاشان خواهند داشت. از دید او